

**KEKUASAAN INTI PERMAINAN  
DALAM REGISTER *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS*  
(KAJIAN SOSIOLINGUISTIK)  
SKRIPSI**

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar

Sarjana Sastra

Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia



Oleh :

Yulius Lumban Batu

NIM 1704613

**PROGRAM STUDI BAHASA DAN SASTRA INDONESIA  
DEPARTEMEN PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA  
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
BANDUNG  
2021**

**KEKUASAAN INTI PERMAINAN  
DALAM REGISTER *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS*  
(Kajian Sociolinguistik)**

Oleh

Yulius Lumban Batu

Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat dalam memperoleh gelar  
Sarjana Sastra pada Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra

©Yulius Lumban Batu  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Juni, 2021

©Hak cipta dilindungi oleh Undang-undang  
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian dengan dicetak  
ulang, difotokopi, atau cara lain tanpa seizin penulis

**LEMBAR PENGESAHAN**

**YULIUS LUMBAN BATU**

**NIM 1704613**

**KEKUASAAN INTI PERMAINAN  
DALAM REGISTER *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS*  
(Kajian Sociolinguistik)**

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

**Pembimbing Utama,**



**Dr. Mahmud Fasya, S.Pd., M.A.**

**NIP 197712092005011001**

**Pembimbing Pendamping,**



**Dr. Afi Fadlilah, M.Hum.**

**NIP 197911162008012011**

diketahui oleh

**Ketua Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia**



**Dr. Mahmud Fasya, S.Pd., M.A.**

**NIP 197712092005011001**

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Kekuasaan Inti Permainan: Kajian Sociolinguistik Terhadap *Game Online Mobile Legends*” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Dengan pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keasliannya karya saya ini.

Bandung, 26 Juni 2021  
Yang Membuat Pernyataan,

Yulius Lumban Batu  
NIM 1704613

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmatnya penulis mampu menyelesaikan skripsi ini tepat waktu sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan. Skripsi ini merupakan salah satu laporan akhir yang diajukan untuk memenuhi syarat kelulusan program jenjang Sarjana/S-1 pada jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia.

Skripsi ini membahas mengenai penggunaan register dalam *game online Mobile Legends* yang merujuk pada tiga pertanyaan penelitian utama, yaitu (1) klasifikasi dan identifikasi register dalam *game online Mobile Legends*; (2) makna dari masing-masing register dalam kalimat ucapan pemain *Mobile Legends*; dan (3) fungsi dari masing-masing register yang dihadirkan dalam rangka memperlancar komunikasi antarpemain.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata baik dan masih memiliki kekurangan di dalamnya. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritik dari pembaca maupun peneliti lainnya terhadap skripsi ini untuk membangunnya menjadi lebih baik.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan syukur dan terima kasih kepada Tuhan YME atas berkat dan karunianya penulis diberikan kemudahan dan kelancaran dalam penulisan skripsi ini. Selama penyusunan skripsi ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih atas segala bantuan yang diberikan, baik secara moral maupun material. Selain itu, penulis juga mengucapkan terima kasih atas semangat dan doa yang diberikan kepada penulis. Secara khusus, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Orang tua, kakak, dan adik penulis yang selalu memberikan bantuan dukungan material dan moril, serta tidak pernah lelah untuk memberikan nasihat dan doa pada penulis.
2. Dr. Hj. Isah Cahyani, M.Pd., selaku Ketua Departemen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Dr. Mahmud Fasya, M.A., selaku Ketua Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia dan dosen pembimbing utama yang telah bersedia memberikan arahan, motivasi dan dorongan yang berharga bagi penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Dr. Afi Fadlilah, M.Hum., selaku dosen pembimbing kedua skripsi yang telah bersedia memberikan arahan, motivasi dan dorongan yang berharga bagi penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Dr. Sumiyadi, M.Hum., selaku dosen pembimbing akademik yang selalu memberikan motivasi dan semangat bagi penulis.
6. Para dosen pengampu mata kuliah di Departemen Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah membimbing dan memberikan ilmu selama perkuliahan dari awal hingga saat ini.
7. Staf Tata Usaha (TU) di Departemen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang selalu membantu penulis dalam mengurus segala kebutuhan administrasi selama berkuliah di Universitas Pendidikan Indonesia.

8. Joshua Immanuel Kordiano, Zaky Fahrul Islam, Aldi Ridzaldi, Rizaldi Amri, Irvan Achmad Fadillah dan Tyas Dwi Agustina yang selalu memberikan motivasi dan pencerahan ketika penulis membutuhkan ide.
9. Joshua Immanuel Kordiano, Zaky Fahrul Islam, Aldi Ridzaldi, Rizaldi Amri, Irvan Achmad Fadillah dan Tyas Dwi Agustina yang selalu memberikan saran serta dukungan moril.
10. Kepada seluruh mahasiswa Bahasa dan Sastra Indonesia angkatan 2017 yang telah memberikan saran dan kekompakan yang telah terjalin selama perkuliahan 8 semester.
11. Pihak-pihak yang tidak disebutkan yang membantu dan mendoakan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh elemen di atas yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini. Semoga kebaikan yang diberikan senantiasa dibalas oleh Tuhan YME. Penulis juga berharap semoga penelitian ini mampu memberikan manfaat bagi teman-teman penulis dan masyarakat banyak.

Bandung, 26 Juni 2021

Yulius Lumban Batu

## ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh adanya penggunaan register/kosakata dalam *game online Mobile Legends* yang memiliki maksud dan tujuannya sendiri yang didominasi oleh sifat menguasai dalam permainan. Register-register yang ada dalam *game online Mobile Legends* ini memiliki berbagai jenis bentuk register, ragam penggunaan, makna tersendiri, serta fungsi yang ingin ditunjukkan kepada pemain lain ketika register tersebut dituturkan dalam bentuk kalimat. *Game online Mobile Legends* sendiri telah diunduh sebanyak seratus (100) juta kali oleh pengguna *android* di portal unduh *Play Store*. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti data register dalam tuturan tersebut menggunakan kajian sosiolinguistik. Penelitian ini menggunakan teori klasifikasi register, identifikasi register, dimensi makna register, konsep interaksionisme simbolik, dan fungsi bahasa yang dikenal dengan sebutan “*Sapta Guna Bahasa*”. Fokus kajian dalam teori interaksionisme simbolik adalah bagaimana sebuah register yang merupakan simbol dipakai dan dimaknai oleh masing-masing masyarakat bahasa. Adapun metode penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif dengan teknik simak, catat, dan rekam. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu 1) Mengetahui klasifikasi dan identifikasi register dalam *game online Mobile Legends*; 2) Mengetahui makna dari masing-masing register dalam kalimat ucapan pemain *Mobile Legends*; 3) Mengetahui fungsi dari masing-masing register yang dihadirkan dalam rangka memperlancar komunikasi antarpemain. Hasil dari penelitian ini ditemukan dua klasifikasi register dengan bentuk selingkung terbuka dan terbatas, register dengan ragam usaha, santai, intim, dan beku. Fungsi register yang dihadirkan termasuk jenis instrumental, heuristik, interaksional, imajinatif, regulasi, representasional, dan personal.

**Kata Kunci:** register, interaksionisme simbolik, bentuk, fungsi, ragam penggunaan.



## ABSTRACT

This research is motivated by the use of registers/vocabularies in the online game Mobile Legends which has its own goals and objectives which are dominated by the nature of mastering in the game. The registers in the Mobile Legends online game have various types of register forms, their uses, their own meanings, and functions to be shown to other players when the registers are spoken in the form of sentences. The online game Mobile Legends itself has been downloaded one hundred (100) million times by android users on the Play Store download portal. Therefore, researchers are interested in examining register data in the speech using sociolinguistic studies. This study uses register classification theory, knowing registers, register meaning dimensions, symbolic interactionism concepts, and language functions known as "Sapta Guna Bahasa". The focus of the study in the theory of symbolic interactionism is how a register is a symbol that is used and interpreted by each language community. The research method used in this research is descriptive qualitative with listening, note-taking, and recording techniques. The objectives of this research are 1) Knowing the classification and search in the online game Mobile Legends 2) Knowing the meaning of each register in the sentences of the Mobile Legends players; 3) Knowing the function of each register presented in order to facilitate communication between players. The results of this study found two classifications of registers with open and limited forms, registers with a variety of business, casual, intimate, and frozen. The register functions presented include instrumental, heuristic, interactional, imaginative, regulatory, representational, and personal types.

**Keywords:** register, symbolic interactionism, form, function, variety of use.

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>UCAPAN TERIMA KASIH .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR BAGAN.....</b>	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xviii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Penelitian .....	1
B. Masalah Penelitian .....	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	7
1. Manfaat Teoretis .....	8
2. Manfaat Praktis .....	8
E. Definisi Operasional.....	8
F. Struktur Organisasi Skripsi .....	9
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA.....</b>	<b>11</b>
A. Sociolinguistik .....	11
B. Variasi Bahasa .....	12
C. Register.....	13

1.	Register Selingkung Terbatas .....	14
2.	Register Selingkung Terbuka.....	14
3.	Register Berdasarkan Konteks Situasi dan Penggunaannya.....	14
D.	Dimensi Makna Register .....	15
E.	Konsep Makna Istilah/Interaksionisme Simbolik .....	16
F.	Fungsi Bahasa.....	16
G.	Penelitian Terdahulu.....	17
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>		<b>22</b>
A.	Desain Penelitian .....	22
B.	Partisipan dan Tempat Penelitian .....	25
C.	Pengumpulan Data .....	25
1.	Tahapan Pengumpulan Data .....	26
2.	Sumber Data .....	26
3.	Data .....	27
4.	Instrumen Penelitian .....	27
D.	Analisis Data .....	28
<b>BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>32</b>
A.	Temuan Penelitian .....	32
1.	Transkrip Tuturan .....	32
2.	Analisis Klasifikasi dan Identifikasi Register.....	40
3.	Analisis Makna Register.....	81
4.	Analisis Fungsi Register .....	159
B.	Pembahasan .....	190
1.	Klasifikasi dan Identifikasi Register.....	190
2.	Makna Register .....	193
3.	Fungsi Register .....	210

<b>BAB V SIMPULAN DAN MANFAAT .....</b>	<b>213</b>
A.    Simpulan .....	213
B.    Manfaat .....	214
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>215</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>218</b>
Lampiran 1. Surat Keputusan Pengesahan Judul dan Penunjukan Dosen Pembimbing Skripsi .....	218
Lampiran 2: Biodata Penulis.....	220
Lampiran 3: Hasil Wawancara Dengan Responden.....	221

## DAFTAR PUSTAKA

- Atmahardianto, Canggi. (2012). *Register Dalam Situs Komunitas Dunia Maya Kaskus*. Skripsi. Fakultas Sastra dan Seni Rupa. Universitas Sebelas Maret.
- Berlian, Eri. (2009). *Metodologi: Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Padang: Sukabina Press.
- Blummer, Herbert. (1984). *Symbolic Interactionism*. California: University of California Press.
- Bowman, Nicholas & Huh, Searle. (2008). Perception and Addiction of Online Games as a Function of Personality Traits. *Journal of Media Psychology Theories Methods an Applications*. 13(2): 1-32. doi: 10.1108/291093855.
- Fernandez, Peter. (2017). Through the Looking Glass: Envisioning New Library Technologies an Experience you can Feel: Haptic Technology. *Library HI Tech News Journal*. 3(1):12-15. doi: 10.1108/LTHN-02-2017-0011.
- Fragoso, Suely. dkk. (2012). Interface Affordances and Social Practices in Online Communication Systems. *Capri Island Journal*. 12(5): 50-57. doi: 10.1145/2254556.2254569.
- Halliday, M.A.K. (1978). *Language as Social Semiotic*. London: Edward Arnold, Ltd.
- Halliday, M.A.K. (2007). *Language and Education*. London: Continuum.
- Halliday, M.A.K. & Hasan, Ruqaiya. (1992). *Bahasa, Konteks, dan Teks: Aspek-Aspek Bahasa dalam Pandangan Semiotik Sosial*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

- Kang, Shin. dkk. (2016). Development of Intearctive Chatting Game Base on Sentiment Analysis Method. *Journal of Business for Cooperative R&D Between Industry*. 16(1): 1-2. doi: 10.1109/PlatCon.2016.7456792.
- Kuchirko, Yana & Nayfeld, Irena. (2019). *International Approaches To Bridging The Language Gap*. New York: Brooklyn College.
- Malisi, Syabro. dkk. (2017). Language and Identity in Online Gamer Community. *Journal of English Language and Literature*. 8(1): 617-622. doi: 10.17722/jell.v8i2.245.
- Mayasari, Nurul. (2019). *Register Pengguna Game Online Mobile Legend di Warung Kopi Daerah Lidah Wetan Surabaya*. Artikel. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Surabaya.
- Nugraha. (2017). *Jenis Tindak Tutur dan Implikatur dalam Iklan Layanan Masyarakat BKKBN pada MediaElektronik Periode Tahun 2010-2016*. (Tesis). Universitas Diponegoro Semarang.
- Patchin, Justin & Hinduja, Sameer. (2006). Bullies Move Beyond the Schooolyard A Preliminary Look at Cyberbullying. *Journal of Youth Violence and Juvenile Justice*. 4(2): 148-169. doi: 10.1177/1541204006286288.
- Pateda, Mansoer. (2010). *Sosiolinguistik*. Bandung: Angkasa.
- Prima, Raditya B. (2019). Register Kekuasaan dalam Game Online Indonesia. *Jurnal FBS Universitas Negeri Padang*. 18(2): 193-207. doi: 10.24036/humanus.v18i2.107169.
- Putra, Dharu. dkk. (2017). Analisis Kualitas Terjemahan terhadap Istilah-istilah Teknis di dalam *Game Ragnarok Online* Karya Gravity. *Journal of Linguistics*. 2(1): 36-48. doi: 10.20961/prasasti.v2i1.1738.

- Ritcher, Kyle. (2013). *Beginning IOS Social Games*. New York: A Press.
- Suganthiya, M. S. (2021). Impact of Technology on Human Resource Management. *International Journal of Business Intelligence & Innovations*. 2(1): 449-456. doi: 10.1108/JSM-03-2021-0096.
- Sumarsono. (2002). *Sosiolinguistik*. Yogyakarta: SABDA & Pustaka Belajar.
- Tao, Jun & Wu, Gui. (2016). Design Application of Computer Fames Online System in Connect 5. *Chinese Control and Decision Conference (CCDC) Journal*. 978(1): 6879-6883.
- Tucker, Henry. (2008). Focus Web Futures: Game Online. *The British Computer Society Journal*. 2(1): 8-10. doi: 10.1093/itnow/bwn071
- Umam, Rusdan. (2016). *Analisis Jargon Dalam Game Online Football Saga 2*. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Tangerang.
- Zaki, Al-Rahman. (2020). *Internet of Things (IoT) Applications*. Studi Penelitian. University of Roehampton.